



Galaxy Trucker: The Big Expansion

Designed By Vlaada (Vladimír) Chvátil

Published By Czech Games Edition

Translated By Joe Yamasaki (gccw1800@BGG)

この拡張セットには単独または複数を組み合わせて使用するパーツ(ルール)が含まれています。

あなたはすべての拡張セットを組み合わせて使おうと思っているかもしれませんが、それは良い考えではありません。私達はテストプレイヤーに何度か試みてみましたが、かれらの脳みそは爆発してしまいました。決して誇張した表現ではありません。ああ、いやちょっと誇張しているかもしれませんが、ただし警告しなかったとは言わないでください。

これらの拡張セットは1度に1つずつ導入するのがよいでしょう。5人プレイまたは新しい船のクラスを試すところから始めてもよいでしょう。その後、これらを同時に採用することができます。

これらの新要素に慣れ親しんだら「悪の陰謀/evil Machinations」や「荒れた道/Rough Roads」のカードを導入することができます。最初に「悪の陰謀」と「荒れた道」をあわせて導入するなら基本セットの船のクラスに戻るべきです。

これら全ての拡張セットに慣れ親しんだら、すべてを組み合わせて驚くべき Galaxy Trucker の挑戦に準備が整ったことを知ることができます。

新しい技術

この拡張ルールは宇宙船のコンポーネントに新たな機能や、既存の機能を異なる組み合わせを追加します。またフィギュア・バッテリートークン・商品ブロック・コズミッククレジットも導入されます。これらの拡張セットは5人プレイ時に必要になります。

「新しい技術」では以下のコンポーネントが追加されます。

宇宙船のコンポーネント 42枚(5人目用スタートコンポーネントを含む)





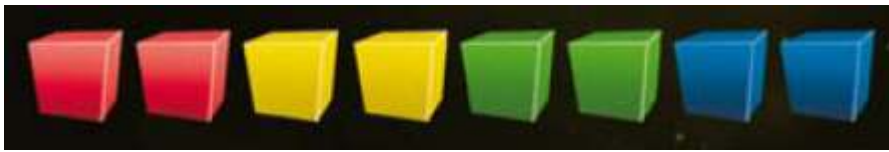
青色のエイリアン x5 とロールカード x5



乗組員 x 14 茶色のエイリアン x1 紫のエイリアン x 1



バッテリー x 6(2 つはなくしたときの予備です)



商品ブロック x 8(各色に 2 個ずつ)



コスミッククレジット x 24

セットアップ

新しいコンポーネントを裏向きにして基本セットのものと混ぜます。5 枚の青エイリアン用ロールカードをストックの近くにおきます。

5 名以下でプレイする場合

この拡張セットを導入すると 186 枚の宇宙船コンポーネントになります。これは 5 名でプレイするときには丁度よい数ですが、それ以下では多すぎます。

5 名以下でプレイする場合、マイナス 1 名につき 25 枚をランダムに取り除いてください。4 名のときは 25 枚を、3 名のときは 50 枚を、2 名のときは 75 枚を取り除きます。取り除いたコンポーネントを見ないまま箱に戻します。3 ラウンドすべてにおいて、同じコンポーネントが足らなくなります。2 度の飛行の後、ラウンド3においてどのコンポーネントが貴重かわかるようになります。それを反映させて 3 度目の宇宙船を建設することができます。

新たなコンポーネント

いくつかのコンポーネントは基本ゲームのコンポーネントの新しい組み合わせです。これらのコンポーネントはそれぞれの部品の機能と制限が適用されます。

いくつかのコンポーネントは特定のコンポーネント(シールド・キャノン・エンジン・バッテリー)に接続させることで機能するものがあります。これらのコンポーネントは船の任意の場所に配置できますが、その場合はなんの働きもありません。

豪華キャビン



とある人々はお金持ちで、乗組員とは別のキャビンで宇宙の冒険を楽しみたいとおもっています。これらの人々は自身のキャビンを得ることができます。

豪華キャビンは以下の 3 つの例外を除いては通常のキャビンと同等です。

- ・ 宇宙船を準備するとき、豪華キャビンには乗組員を 1 名しか配置できません。またエイリアンを配置することはできません。
- ・ 豪華キャビンに配置した乗組員を原因はなんであれ失った場合、残りのフライトを空のままで続行します。
- ・ フライトを完了したら、豪華キャビンにいる乗組員についてお金を得ることができます。最初のフライトでは乗組員がいる豪華キャビンごとに 1 クレジット、2 回目のフライトでは 2 クレジット、3 回目のフライトでは 3 クレジットになります。

人工冬眠室



フライトの準備段階で乗組員を配置するとき、4 体の乗組員をそれぞれの人工冬眠室に倒して配置します(立たせて配置してはいけません)。

これらの乗組員は休眠状態にあります。彼らは乗組員として数えません(乗り捨てられた宇宙船・戦闘地域などのカードを実行するときも数に含めません)。彼らのみでは宇宙船を操

縦することはできません。また人工冬眠室はキャビンとして数えません(疫病が発生したときも)。

なんらかの理由で乗組員を失った場合、最低 1 人の起きている乗組員がいれば、任意の人数を休眠状態から起こして、空いているキャビンに配置することができます。以前はエイリアン 1 名がいたキャビンに乗組員 2 名を配置することも可能です(ただし空いた豪華キャビンをうめることはできません)。

もし起きている乗組員がいなければフライトをあきらめなければいけません。エイリアンは休眠状態の乗組員を起こすことはできません。

例:

プレイヤーは乗組員 2 名・エイリアン 2 名・人工冬眠室に休眠中の乗組員を 4 名保持していました。「捨てたれた宇宙船」カードで 2 名の乗組員をあきらめることにしました。

休眠状態の乗組員を放出することはできません。プレイヤーはかならず起きている乗組員を放出する必要があります。もし 2 名の乗組員をあきらめると、起きている乗組員がいなくなるためフライトを中断する必要があります。そこで乗組員 1 名とエイリアン 1 名を放出することにしました。なぜなら起きている乗組員を最低 1 名残さなければいけないからです。これで 3 名を休眠状態から起こすことができます。1 名は通常乗組員 1 名に、2 名はエイリアン 1 名のかわりとなります。これで合計 5 名(4 名の乗組員と 1 名のエイリアン)が起きて、1 名が休眠状態のままとなります。

その後奴隷船との戦いに敗れて乗組員を 5 名あきらめなければいけなくなりました。残念ながら起きている全ての乗組員とエイリアンを放出してフライトを中断しなければいけません。休眠状態にある乗組員を起こす乗組員がいなくなっていました。

2 方向キャノン



ダブルキャノンに似ていますが、ただし向いている方向が異なります。「キャノンの前方にコンポーネントを配置できない」という制限はこのコンポーネントにも適用されます。

2 方向キャノンを使うためには緑のバッテリーを 1 つ費やす必要があります。これで両方から発射できます。強さを数えるとき、2 方向キャノンは個別に数えます(前方を向いているものは 1、横または後ろを向いているものは 0.5 です)。したがって強さの最大値は 1.5 になります。前方を向いたダブルキャノンとおなじ強さはありませんが、大きな流星が飛来したときによりよい防御となります。

キャノンエンジン



キャノンエンジンは単にキャノンとエンジンを組み合わせたコンポーネントです。両方の制限をあわせもちます。エンジンは後ろを向く必要があるので、キャノンは常に前を向きます。エンジンの後ろのスペースとキャノンの前のスペースは必ず空いている必要があります。

もしカードかルールでキャノンまたはエンジンを参照する場合、このコンポーネントは

両方に合致します。

混載カーゴ



混載カーゴは危険でない荷物を載せるスペースがある特別なカーゴです。このカーゴに危険な荷物を載せる場合、特別に印があるスペースに載せる必要があります。危険でない荷物はどこに載せてもかまいません。

バッテリーカーゴ



あなたのご想像したように、バッテリーカーゴはバッテリーと荷物の両方を積載できます。もしカードやルールがバッテリーまたはカーゴを参照する場合、このコンポーネントは両方に合致します。

シールドブースター



シールドブースターは1つ以上のシールドに隣接したときに効果を発揮します。それ以外の場合、単なる構造部品となります。ブースターがついたシールドは巨大な流星や(今まで防ぐ方法がなかった)強力なキャノンから防御できます。ブースターシールドを使うにはバッテリーを2つ必要とします。1つはシールド用・1つはブースター用です。

ブースターの有無にかかわらず1つのシールドが守れるのは2方向だけです。また特定のトラックー達はブースターの有無にかかわらずシールドは弱虫が使うものと主張しています。



例:この宇宙船は全ての方向において小さな流星と弱いキャノン砲から(バッテリー1 を消費することで)防御されています。また後ろ以外の方向から来る大きな流星と強いキャノン砲から(バッテリー2 を消費することで)防御されています。後ろのシールドにはブースターが繋がっていません。

キャノンブースター



キャノンブースターの基本テクノロジーについては会社が発行しているパンフレットを参照してください。われわれにとっての興味はブースターを 1 つまたそれ以上のキャノンに隣接して使う必要がある、ということです。

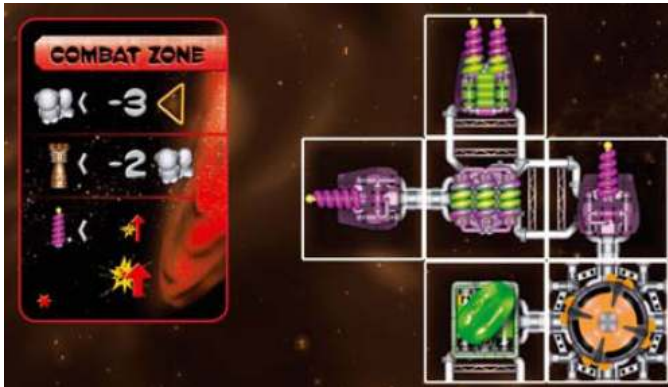
いつでもキャノンの強さを調べる時、バッテリー1 を使うことで繋がっているキャノンの 1 つをブーストすることができます。

ブーストされたキャノンはボーナス値があります。ダブルキャノンに対するボーナスはシングルキャノンに対するボーナスと同じです。前方を向いているキャノン1つにつきボーナスは+3、横または後ろに向いているキャノン1つにつきボーナスは+1.5となります。

問題はブーストした後に崩壊してしまうことです。使ったキャノンのコンポーネントを捨て札の山に置かなければいけません。ブースター本体はダメージを受けることなく残り、続く冒険で隣接する他のキャノンブーストすることができます。

ブースターはキャノンエンジンのキャノンブーストすることもできます(ただしエンジン部分も失われることとなります)。また2方向キャノンブーストすることもできます。この場合、2本のうち1本が前方を向いていれば+3のボーナスとなります。

ダブルキャノンと2方向キャノンを通常のコストであるバッテリー1を消費せずにブーストすることはできません。もし複数のキャノンがブースターに接続されていても、1つを超えるキャノンブーストすることはできません。



例：プレイヤーは「戦闘地域」カードの一番下の列を処理しています。最後の1名を除いてすべてのプレイヤーはキャノンの強さを調査済みで、最小値は4でした。最後のプレイヤーはバッテリーが1個しか残っていません。もしダブルキャノンに費やしても

3.5にしかありません。キャノンブースターを使ってよりよい結果を得られるか調べてみましょう。

- ・ 横に向いているキャノンをブーストしても+1.5にしかありません。バッテリーをブースターに費やすとダブルキャノンに使いえなくなり、合計3にしかありません。
- ・ もしダブルキャノンをブーストできると、+3のボーナスとなり、合計6.5になります。しかしバッテリーが1つしかないのので、パワーを供給できないキャノンをブーストすることはできません。
- ・ もし前方に向いているシングルキャノンをブーストすると+3のボーナスとなり、合計4.5となります。これは「戦闘地域」カードの悪影響を避けるのに十分な値となります。しかしブーストしたキャノンを取り除くと、他のキャノン2つとブースターを失うこととなります。

したがってプレイヤーは戦闘地域で2回のヒットを受けるとか、最後のバッテリーを消費して4コンポーネントを失うかを選択することとなります。

エンジンブースター



エンジンブースターはハイパースペースの最新テクノロジーの特性をすべて兼ね備えています。滑らかで、ちょっと変わっていて、パワフルで、気まぐれで、そして時々役に立ちます。

エンジンブースターは1つ以上のエンジンに隣接することで始めて機能します。エンジンブースターを使ってアドベンチャーカードから逃げるすることができます。バッテリー1を費やすことで、隣接したエンジン1つをブーストすることができます(もしダブルエンジンをブーストするなら、ダブルエンジンを起動するために別にバッテリー1が必要です)。ブーストされたエンジンは破壊されます(捨て札の山に置きます)。そして宇宙船はハイパースペースに送られて、アドベンチャーカードのすべての影響から逃れることができます。レースからはいったん抜けることになるため、宇宙船マーカーは移動しません。

底知れない新技術の特性により、プレイヤーの宇宙船は次のアドベンチャーカードのあいだもハイパースペースにとどまります。次のアドベンチャーカードの処理が終了したらゲームに復帰します。

最後のアドベンチャーカードを避けるためにエンジンプースターを使うことは可能ですが、この場合最終目的地に到達しなくなります。これはフライトを断念することと同じになります。

エンジンプースターは「Evil Machination」カードを含むいずれのアドベンチャーカードも回避することができます。その使用には以下の制限があります。

プレイヤーはアドベンチャーカードが最初に表向きになったときか、またはプレイヤーの宇宙船のパラメーターのいずれか(エンジン・キャノンの強さ・乗組員の数)が調べられたときに使うことができます。これは(「戦闘地域」カードなど)特定のカードでは自身の船の強さを数えるまで待つことができますが、ただし後に続く残りのプレイヤーが調べるのを見届けることはできません。

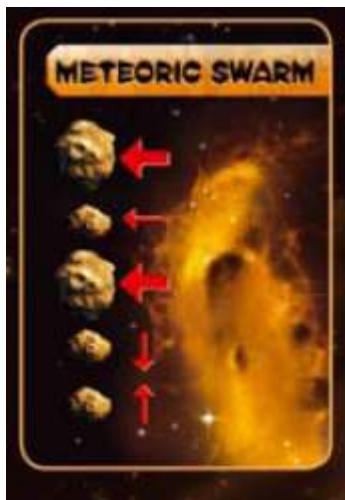


例 1: アドベンチャーカード「海賊」があらわれました。プレイヤーはそれぞれキャノンの強さを数えます。海賊を打ち破るだけの火力をもつのはリーダーただ一人です。ただしキャノンプースターを使う必要があります。リーダーはそれのかわりにエンジンプースターを使いました。バッテリー2を費やして(1つはダブルエンジン発動用・1つはダブルエンジンのブースト用)ハイパースペースにジャンプすることにしました(この結果ダブルエンジンを捨てる必要があります)。海賊は残りのプレイヤーを順に攻撃していきます。残りのプレイヤーは必要なキャノンの火力を満たすことが

できず、残りの全員が打たれてしまいました。最後には 1 名をのぞくほかのプレイヤーが飛行を断念することになりました。

次のカードは「サボタージュ」で、乗組員がもっとも少ないプレイヤーに影響を受けます。リーダーがまだハイパースペースにいるので、1 名だけがレースに参加していることとなります。この場合、サボタージュによる影響はありません(基本ルールを参照してください)。

その後リーダーがハイパースペースより復帰して、次のカードを残る 2 名で実行します。



例 2:「流星雨」が発生しました。プレイヤーは自分の船が耐えうると判断してエンジンプースターを使いませんでした。最初の流星がシールドジェネレータを破壊して壊れやすいパーツがむき出しになりました。残念ながらエンジンプースターを使うには遅すぎます。ダイスが振られた後なので、残りの流星に耐える必要があります。



例 3:プレイヤーは 3 名います。「戦闘地域/Combat Zone/KAMPFZONE」カードの最初の 2 列を終えて、最後にエンジンの強さを調べる局面になりました。もっとも弱い船が強いキャノン砲の攻撃を受けます。最初のプレイヤーは 7 で、2 番目のプレイヤーは 6 でした。最後のプレイヤーは 1 しかありませんでした。しかしながら 2 番目・3 番目のプレイヤーはエンジンプースターを持っています。最初のプレイヤーがエンジンの火力が 7 であることを宣言しました。2 番目のプレイヤーはジレンマに直面します。3 番目のプレイヤーは多分エンジンプースターを使わない

だろうと予測しました(使うと唯一のエンジンが破壊されてしまうからです)。確信はありませんが、3 番目のプレイヤーが決定をするまで待つわけにはいけません。

2 番目のプレイヤーはハイパースペースに飛ぶことを選択しました。バッテリー1 を支払い、ブーストしたエンジンを破棄して、ジャンプしました。3 番目のプレイヤーも同じことを実行しました。これでこの瞬間はリーダー1 隻のみがレースに存在することになります。これは「戦闘地域」カードの最後の列の影響を受けないことを意味します。

次のカードは「広大な宇宙」カードでした。最初のプレイヤーのみが影響を受けます。彼は自身の船を 7 つ前進させました。3 番目のプレイヤーは自身がレースから抜けていることに感謝すべきです。エンジンがないので、このカードに対応できずフライトを断念する必要がありました。このカードの処理が終わった後、2 番目と 3 番目のプレイヤーがレースに復帰しました。

反応炉



反応炉はバッテリーに隣接しているときのみ機能します。物資を入手したとき、1 つを燃料に費やすことで隣接しているバッテリーを最大まで充電させることができます。これは荷物 1 でバッテリーコンポーネントに積載できるだけのバッテリーを獲得できることを意味します。燃料とする荷物は獲得したばかりのものでも、すでにコンテナにあるものでもかまいません。赤の荷物など格納するコンテナがない場合でも燃料にすることができます。

ただし反応炉を使えるのは荷物を獲得したときのみです。荷物を獲得するときに(たとえ複数のバッテリーコンポーネントに隣接していても)消費できるのは荷物 1 のみです。

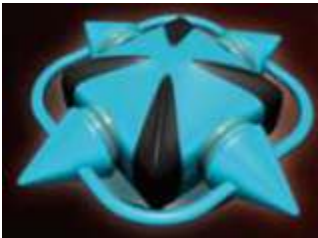
破壊できないプレート



破壊できないプレートは特別な合金でできており、すべての攻撃に耐えます(残念ながらもっと便利な形に整形するのにも耐えてしまって、便利に転用できません)。

このコンポーネントはなにもしません、コンポーネントがある側は破壊不可能になります。これはキャノン砲(軽いまたは重い)・流星(大きいまたは小さい)にも破壊されなくなることを意味します。ただしコネクタが露出している場合は影響をうけます。その場合は通常通りに処理をします。さらにこのコンポーネントはサボタージュや(拡張ルール「荒れた道」による)爆発の影響をうけます。

青エイリアン用ライフサポート



青エイリアン用ライフサポートは基本ゲームに登場するエイリアンの生命維持装置と同様に機能します。どの場所にも配置できますが、キャビンと隣接しているときのみ機能します(スタートコンポーネント・豪華キャビン・人工冬眠室ではエイリアンをサポートできません)。この部品が隣接して

いるキャビンで青エイリアンを 1 名収容できます。

青エイリアン

新しいエイリアンはスペシャリストです。それぞれは異なる分野の才能をもっています。このコンポーネントが通常のキャビンに隣接していれば青いエイリアン 1 名をキャビン

に配置できます。青いエイリアンは他のエイリアンと同じルールが適用されます。プレイヤーは1名を越える青いエイリアンを保持することはできません。

青いエイリアンを船に配置したら、スペシャリストカードを1枚選び、自身の手前に表向きに配置します。青いエイリアンが船にいる限り、カードに記載された特典をえることができます。もしエイリアンを失ったら、スペシャリストカードの効果も失います。

プレイヤーは宇宙船の建設完了後、番号タイルを獲得した順番でどのエイリアンを獲得するか決めます。したがって番号タイルが小さいプレイヤーが最初にスペシャリストカードを選び、番号タイルの数字が大きいプレイヤーの選択肢をせまくすることができます。もちろん残されたスペシャリストカードが気に入らない場合、普通の乗組員2名をキャビンに配置することができます。

スペシャリストカードの詳細は巻末を参照してください。

5人プレイ用ルール

5人プレイ用ルールはGalaxy Truckerを5名で遊ぶための拡張ルールです。拡張ルール「新しい技術」もあわせて導入してください(追加のコンポーネントなしに5名でプレイするのはとてもイライラします)。

「新しい技術」のコンポーネント以外に以下のコンポーネントを使用します。

- ・ 両面印刷された5人目用宇宙船ボード



- ・ オレンジの宇宙船マーカー



- ・ 5番目の番号タイル



セットアップ

新しい技術のコンポーネントを含むすべてのコンポーネントを用意します。5枚目の数

字タイルを忘れないようにしてください。

全員がすべてのコンポーネントに手が届くことを確認してください。もし誰かが特に離れている場合、もっとも手が長い人であることを確認してください。

5名プレイ時のアドベンチャーカード

多くのプレイヤーでプレイすると、荷物や特典にあずかる機会が減り、同時に敵に撃たれる可能性も減ります。これを補正するために、いくつかのカードには5人プレイ用の特別ルールがあります。

これらの特別ルールによりゲーム中の判断はより複雑になります。標準ゲームに慣れ親しんでから5人プレイをプレイするようにしてください。

特別ルールはフライトの間に適用されます。誰かがフライトを断念したときも、5人用特別ルールを適用する必要があります。

惑星カード

惑星をえらぶとき、プレイヤーのうち1名はすでに誰かが着陸した列に船を配置することができます。2番目のプレイヤーは1個少ない物資を受け取ります(どれを減らすかはプレイヤーが選択できます)。いずれか1名がこの方法で選択したら、残りのプレイヤーは通常通り1列に1隻ずつ配置(するか、または配置しない選択を)しなければいけません。



例:

リーダーはコンテナを3つしか持っていませんでしたが、それらは全て特別コンテナでした。そこで彼は1列目に自身の船を着陸させて、赤のキューブを3つ受け取りました(黄色は返却しなければいけません)。次のプレイヤーは空きになっているコンテナをいくつか所有していて、そのうち3つは特別コンテナでした。このプレイヤーは1番最初の列に着陸して赤のコンテナを3つ受け取ることも可能です。そのかわりに2番目の惑星を選択して、赤2個と緑2個を受け取りました。3番目のプレイヤーはいくつかの空きコンテナを持っていました。そのうち特別コンテナは2つだけでした。そこで最初の惑星に着陸して、赤2個と黄色1個を獲得しました。4番目のプレイヤーも赤を2個獲得したいところですが、残念ながらもはや選択できません。そこで3番目の惑星に着陸しました。5番目のプレイヤーは選択肢がありません。着陸できる惑星はもはやありません。

5番目のプレイヤーを除く全てのプレイヤーはフライトボードの自身の船を(後ろに位置しているプレイヤーから順に)4日後退させる必要があります。

廃棄された宇宙船・宇宙ステーション

5人プレイ時はこれらのカードは2度使用されます。2人目のプレイヤーは最初のプレイヤーと同じ条件を満たす必要があります。ただし2人目のプレイヤーが得られるものは少し劣ります：

- ・ 2人目のプレイヤーは廃棄された宇宙船から得るお金が1クレジット少なくなります。
- ・ 2人目のプレイヤーは廃棄された宇宙船から得るキューブが1個少なくなります（プレイヤーがいずれかを選択します）。

2人のプレイヤーは該当する日数分を後退させる必要があります。

敵



5人プレイ時は敵を2回倒す必要があります。1度倒された敵は2度目に倒されるまでプレイヤーを攻撃します。2度倒されるか、すべてのプレイヤーを攻撃するまで攻撃をやめません。

2度目に倒したプレイヤーは得られるものは少し劣ります。

- ・ 海賊または奴隷船を倒した2度目に倒したプレイヤーが得るお金は1クレジット少なくなります。
- ・ 「密輸者/Smugglers/Schmuggler」を2度目に倒したプレイヤーが得るキューブは1個少なくなります（プレイヤーがいずれかを選択します）。

その一方で、1度倒された敵から受けるダメージは少し少なくなります。

- ・ 「奴隷船/Slavers/Sklavenhändler」は1名少ない人数しか奪いません。
- ・ 「密輸者/Smugglers/Schmuggler」は1個少ない物資しか奪いません（ただし最も価値があるものから選択する必要があります）。
- ・ 海賊は強いキャノン砲を1つ減らして攻撃します。

もし2名のプレイヤーが敵を倒して報酬を得たなら、該当する日数分を後退させる必要があります。

例：

海賊の攻撃を受けたとき、プレイヤー達は以下の数字の火力を所持していました。リーダーは戦闘に敗北しました。2番目のプレイヤーは戦闘に勝利して、7クレジットを受け取る機会を得ました。ただしプレイヤーは船を後退させたくなかったので、クレジット

を受け取りませんでした。3番目のプレイヤーは戦闘に敗北しました。4番目のプレイヤーは戦闘に勝利して、6クレジットを受け取ることにしました。海賊が2回倒されたので、5番目のプレイヤーは火力を数える必要はありませんでした。



4番目のプレイヤーは2日分後退させます。ここでリーダーはダイスを振って1番目と3番目のプレイヤーの船のどの部分に攻撃されたかを決定します。前方からくる最初の強いキャノン砲はリーダーのみ影響を受けます。残りの2つはどちらのプレイヤーにも影響します。

戦闘地域・サボタージュ



火力・エンジンパワー・クルーの人数でもっとも数値が低いプレイヤーに作用するカードは、最も低いプレイヤー2名に作用するようになります。もし同数の場合、フライトボードでより後ろに位置するプレイヤーが最下位となります。

もっとも数値が低かったプレイヤーはそのままペナルティを受けます。次に低かったプレイヤーは少し減少したペナルティを受けます。

- ・ フライト日数を消費する場合、プレイヤーは1日少なくて済みます(もっとも後ろに位置するプレイヤーから移動します)。
- ・ 乗組員を失うとき、1人少なくて済みます。
- ・ 荷物を失うとき、1個少なくて済みます(ただし最も価値がある荷物から先に失います)。
- ・ 攻撃を受けるとき、最初の強いブラスト攻撃を回避できます(ダイスは振りますが、2番目だったプレイヤーには最初の強いブラスト攻撃を適用しません)。

- ・ サボタージュが発生したとき、2 回のダイスロールで済みます(最初の 2 回のダイスロールは両方のプレイヤーに作用します。もし 3 度目を振る場合、最も数値が低いプレイヤーのみに作用します。もしサボタージュがどちらか 1 名のプレイヤーに適用されたら、もう一方のプレイヤーのみがダイスロールを続けます)。
(他のプレイヤーがハイペースに逃げるか、脱落して)もし 2 名のプレイヤーしか飛行していない場合、これらのカードは通常と同じように 1 名のみに作用します。もし 1 名しか残っていない場合、これらのカードは作用しません。

減少ルールのサマリー

これらの減少ルールは複雑なようにみえますが、以下のようにシンプルに要約できます。

- ・ 限られた人数へ与えられる報酬については、さらにもう 1 名が受け取ることができますが、1 つ少なくなります。
- ・ もしペナルティが 1 名のみに作用する場合(船のなんらかの数値がもっとも小さい場合)や、複数に作用する場合(敵の攻撃など)、ペナルティは 2 番目のプレイヤーにも作用しますが、1 つ少なくてすみます。

5 人プレイ時の旅の終わり

完了に対するボーナス

最初のボーナスが 2 名に適用されます。フライトが最も前の位置にあった 2 名のプレイヤー両方が 1 位のボーナスを受け取ります。3 番目のプレイヤーが 2 番目のボーナスを受け取り、以下同様に続きます。

もっとも見栄えがよい船に対するボーナス

むきだしのコネクタが最も少ない船に対するボーナスは、少なくとも 2 名のプレイヤーに適用されます。もし複数のプレイヤーが同数なら、通常ルール同様にそれらすべてのプレイヤーに同数だけ適用されます。もし 1 名だけが最も少なかった場合、2 番目に少なかったプレイヤー全員がボーナスを受け取ります。

もしあなたがこの 5 名ルールを気に入ったならば、4 名プレイ時に適用することもできます。2 名・3 名のプレイ時にはお勧めできません。

新たな宇宙船の設計図

この拡張には以下のコンポーネントが含まれます。

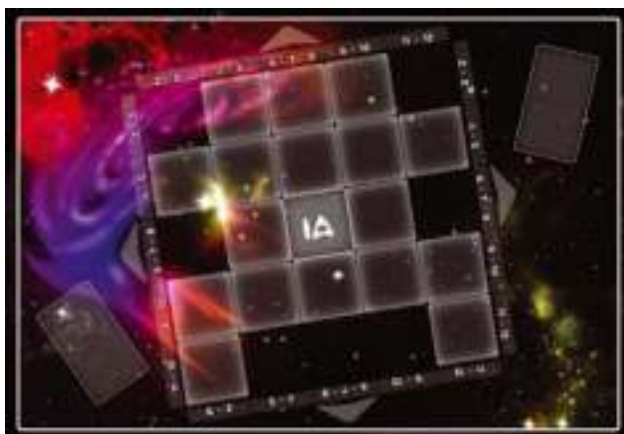
- ・ 両面印刷された IA と IIA クラスの宇宙船ボード x5 枚

IA と IIA のボードはどの拡張のいかなる組み合わせでも利用できます。

IA は最初のフライト用に、IIA は 2 回目のフライト用に用意されたものですが、実際にどのように使用するかはプレイヤーにゆだねられています。標準のボードから 1 枚だけを交換してもいいし、ボード(フライト)を追加してもかまいません。

通常のルールをよく理解するまで、これらの追加ボードの使用はお勧めできません。新たなボードにはより困難なより複雑なルールが適用されます。

クラス IA



攻撃を受ける:

標準のクラス I ボードは幸運ならば流星雨やキャノン砲を避けることができましたが、IA ではそのようにはいきません。まるでトラブルを誘発しているかのようです。

ボードの外周にある数字に注意してください。それぞれの列には複数の数字があります。たとえば中央の列または行には6・7・8でヒットする場

所があります。

フライトの方向と創造ボーナス:

クラス IA の技術文書によればこのクラスの宇宙船は任意の方向に飛行することが可能です。宇宙船を建設中にプレイヤーがどちらを前にするかを決定してください(4 つの辺のうちどれでも構いません)。または建設途中に変更することも可能です(ボードを回転させないでください。あくまで頭の中で判断してください)。

最終決定はフライト前の違反チェックでおこなわれます。フライトオーダーの順にリーダーからボードを意図どおりの方向に回転させてください。

もちろん全てのエンジンは後ろを向いている必要があります。間違った方向を向いているエンジンは建設ミスとみなされて、捨て札にしなければいけません。

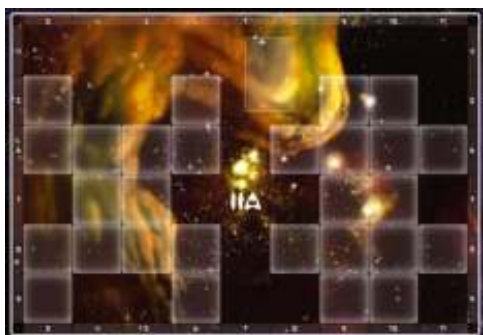
フライトの終了時にもプレイヤーの船が他の船と異なった方向でフライトを完了したならば、創造的な宇宙船ボーナスとしてもっとも見栄えがよかった船に与えられるボーナスと同額(最初のフライト終了時では 2 クレジットです)を受け取ることができます。

す。

保険

IIIAクラスの船同様に、IAクラスの船には保険がありません。失ったコンポーネントについても支払う必要があります。

クラス IIA



クラス IIA は実際には2隻の宇宙船で飛行を行います。以下のルール説明では1隻として説明します。2つの船は右側と左側にわかれます。

セットアップ:

みれば判別できるようにどちら側の船にもスタートコンポーネントがありません。スタートコンポーネントはこのフライトでは使用しませんので、脇によけておいてください。

建設:

プレイヤーは2隻の船を同時に建設していきます。それぞれの船において最初のコンポーネントはどの場所に置いても構いませんが、それ以降は(通常ルールどおり)既存のコンポーネントに隣接して配置する必要があります。したがってそれぞれの船のコンポーネントは互いに繋がってなければいけませんが、2つの船が繋がることはありません。

プレイヤーは最大2枚までのコンポーネントしか取り置きできません。取りよけたコンポーネントはどちらの側の船にも利用できます。

両方の船に最低1個のコンポーネントがない限り、アドベンチャーカードを見ることはできません。

飛行の準備:

通常同様に同じ色のエイリアンは1体しか配置できません。もしどちらかの船にエイリアンを配置したら、もう片方の船に同じ色のエイリアンを配置できません。

飛行:

2隻の宇宙船は同時に飛行します(フライトボードでは1つのコマで示されます)。飛行

には以下のルールが適用されます。

- ・ バッテリーは自身が配置されている側のコンポーネントのみに電気を供給できません。
- ・ エンジンの強さを調べるときは左右個別に数えて、少ない方を適用します。茶色のエイリアンは自身が配置されている側の船にしか効果が適用されません。その船はエンジンの強さが 0 以上である必要があります。
- ・ キャノン砲の火力を調べるときは左右の船の火力を合計したものを適用します。紫色のエイリアンは自身が配置されている側の船にしか効果が適用されません。
- ・ 乗組員の人数を数えるときは両方を合計したものを適用します。ただしアドベンチャーカードの適用後に、いずれかの船の乗組員が 0 になったら、その半分の船は飛行をあきらめる必要があります(下記も参照してください)。
- ・ 荷物を積載するときは両方の船の間を自由に再配置ができます。
- ・ 乗組員・荷物・バッテリー(を使用せずに)を失うときは、プレイヤーがどちらの船から取り除くかを選択します。しかし休眠状態の乗組員が目覚ますにはその船に最低でも 1 名の乗組員が残っている必要があります。
- ・ 横からくるちいさな流星は最初に当たったコンポーネントのみに影響があります(したがって半分の船しか影響を受けません)。
- ・ 横からくる大きな流星はその受ける側にあるキャノン砲で撃つことができます。
- ・ シールドジェネレータは配置されている船のみにしか働きません。
- ・ 青色のエイリアンについては:
 - 法律家と外交官はそれぞれの半分に位置して効果を発揮します。
 - フライト中の効果(技術者による+1など)はその半分の船にエイリアンがいる必要があります。
 - もし両方の船がフライトを完了した場合、商人の効果とマネージャーの効果はどちらも船全体に適用されます。
- ・ エンジンブースターは存在する側の半分だけしかハイパースペースに移行できません(下記も参照してください)。

飛行をあきらめる

船の半分が飛行を続けながら、残りの半分が飛行をあきらめる必要がある場合があります。標準ルールのいくつかは半分の船に適用されます。それ以外は両方の船に適用されます。

- ・ 次のアドベンチャーカードが引かれる前にプレイヤーは半分または全ての宇宙船についてフライトをあきらめることができます。
- ・ もしアドベンチャーカードの効果によっていずれか半分の船に乗組員がいなくなった場合、その船はあきらめなければいけません。冬眠中の乗組員を起こすには同

じ船に最低 1 名の人類の乗組員が必要です。

- ・ もしフライトボードで周回遅れになったら、両方の船ともフライトをあきらめる必要があります。
- ・ もし「広大な宇宙 (Open Space / FREIER WERLTRAUM)」カードに遭遇したときにいずれか半分の船のエンジンの強度が 0 だったとき、その半分はフライトをあきらめなければいけません。残りの半分はフライトを続行して、残った値をもとにフライトマーカーを前進させます。もし両方とも 0 だった場合、どちらもフライトをあきらめる必要があります。どちらも 0 ではなかった場合、数値が低い方を元に (フライトマーカーを) 前進させます (意図的に遅い方をあきらめて船の能力値をあげることはできません。自発的にフライトをあきらめるのはアドベンチャーカードが明らかになる前しかできません)。

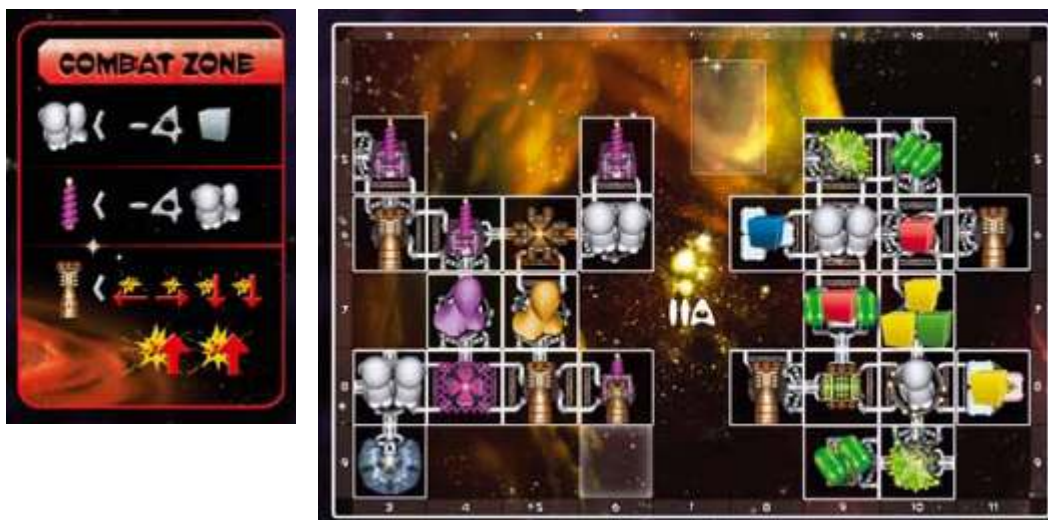
半分がフライトを断念したら:

- ・ その半分の船に積載していた荷物の半額分のクレジットをただちに受け取ります (端数は切り上げます)。
- ・ 乗組員、バッテリートークン、積載していた荷物をストックに戻します。使用していた部品をテーブル中央に戻します。ただし飛行中に失った部品は捨て札の山に置いたままにしてください。フライト終了後に支払いがあります。
- ・ 残りの半分は標準ルールにしたがって 1 隻の船として飛行を続けてください。

エンジンブースター

エンジンブースターはどちらか半分の船のみに働きます。もしアドベンチャーカードの効果を両方の船とも避けたいのなら、それぞれのエンジンブースターを作動させる必要があります (それぞれエンジンが 1 つ犠牲になります)。もしエンジンブースターを 1 つだけ使用したなら、その半分だけがハイパースペースヘジャンプします。現在と次のアドベンチャーカードの効果は残り半分のみに適用されます。

例：



この宇宙船はトラブルにあいました。戦闘地域(Combat Zone)にいますが、1番目と3番目の分野がもっとも弱そうです。最初に荷物が奪われて、次に攻撃を受けてしまいます。

プレイヤーは戦闘地域の1番目のときにエンジンブースターを使い、右半分をハイパースペースに送り込みました。乗組員の人数はもっとも少ないままですが、荷物とバッテリーはハイパースペースにあるため、奪われることはありません。

キャノン砲の火力については他のプレイヤーが最も少なかったため、ここでも影響を受けることはありませんでした。

次にエンジンの出力を数える場面になりました。今は半分のみしかレースに参加していないため、エンジンの合計値は5で、なんとか最小値を逃れることができました。他のプレイヤーの宇宙船が攻撃を受けました。

もし半分がハイパースペースに脱出していなければ、船のエンジン出力は2になるところでした(エイリアンは自身が存在する半分にしか効果がありません)。

次のアドベンチャーカードは惑星(Planets)でした。プレイヤーはこのカードから荷物を受け取ることができません。残された半分にはカーゴに空きがなく、右半分はまだハイパースペースにあるからです。2隻が合流するのは次のカードからになります。

飛行完了のボーナス

両方の船が存在したまま飛行を完了した船は半分のみしか飛行完了できなかったプレイヤーより上位にあるとみなされます。

例：

プレイヤーは次の順序で飛行を完了しました。赤・黄・緑・青です。赤と青のプレーヤ

一は半分のみしか残っていませんでしたが、黄と緑はどちらも両方の船が残っていました。黄が8クレジットを獲得して、以下緑が6、赤が4、青が2クレジットを獲得します。

もっとも見栄えが良い船に対するボーナス

両方の船が残った宇宙船は片方のみが残った宇宙船より見栄えが良いと判断されます。もし両方の船が残ったならば、他のプレイヤーの中で両方の船が残ったものだけがむき出しのコネクタを数えます。

片方の船だけが残ったプレイヤーがこのボーナスを受け取るには、全てのプレイヤーの船が半分しか残らなかったときしかありません。

保険

ルール上ではクラス IIA の船は宇宙船として扱われますが、保険会社は小艦隊とみなします。小艦隊は保険をうけることができません。したがって失った部品すべてについてコストを支払う必要があります。

悪の陰謀

悪の陰謀カードはアドベンチャーカードで、自身のデッキの中にもめるカードです。

悪の陰謀拡張には以下のものが含まれています。

- ・ 24 枚の悪の陰謀カード
- ・ 12 枚の借金カード



フライトの前にプレイヤーは他のプレイヤーが知らない悪の陰謀アドベンチャーカード 1 枚を準備することができます。一般的にあまりうれしくない驚きをもたらすこのカードにたいして、プレイヤーは対策を講じる建設を行ったり、フライト中に念頭に置いた判断ができるようになります。

セットアップ

ゲームを始める前に

悪の陰謀カードをシャッフルして各プレイヤーに 4 枚ずつ配ります。プレイヤーは自

分だけが見るようにして、他のプレイヤーには見せないようにします。残りのカードは内容を見ずにゲーム箱に戻してください。

建設の前に

建設の前にプレイヤーは手元の悪の陰謀カードから1枚を選択します。選択したカードを集めてフライトボードの隣に山札として配置します。誰も中身を見ることはできません。

後のラウンドで残りのカードを使用します。もし1ゲームでフライトを3回行うならば4枚中3枚を使用します。

もし「荒れた道」拡張を併用するなら、全員が悪の陰謀カードを選択するまで「荒れた道」カードを引かないようにします。

アドベンチャーカードを用意する

悪の陰謀カードは以下の手順でアドベンチャーカードに挿入します：

- ・ 基本ゲームのアドベンチャーカードを通常通りにシャッフルします。
- ・ 上の 1/4 と下の 1/4 を取り除きます(フライトにより、それぞれ2または3または4枚になるはずです)。
- ・ 残りのカードに悪の陰謀カードを挿入してシャッフルします。シャッフル後、一番上のカードが悪の陰謀カードになるようにします。
- ・ よけておいた上の 1/4 と下の 1/4 を元通りに重ねます。

「よりよい予測」バリエーション

基本ルールで「よりよい予測」バリエーションを採用する場合(アドベンチャーカードをシャッフルしない部分)は、以下のルールに従ってください。

- ・ プレイヤーは選択したカードを山札に追加せず、自身の手前に裏向きにして配置します。
- ・ アドベンチャーカードを準備する際、プレイヤーの順序にしたがって悪の陰謀カードを山札に追加します。1番の番号タイルをもつプレイヤーのカードが1番上に来るようにします。この山札を2番目と3番目の山札の間に入れます。

悪の陰謀カードを表にする

悪の陰謀カードは通常のアドベンチャーカードと同等に扱います。表にしたら、記載事項を読み、その効果を適用します。効果はプレイヤー全員(そのカードを仕込んだプレイヤーを含みます)に適用されます。いくつかのカードの詳細な解説は後の付記にあります。また付記にある基本事項についても目を通してください。

借金

悪の陰謀カードをプレイすると、最初のフライト時にお金が必要になるかもしれません。幸いにもプレイヤーは借入れをおこなうことができます。借金をするにはローントークンを1枚受け取り、ストックから10クレジットを受け取ります。

プレイヤーはいつでも借金を返済できます。ローントークンと12クレジットをストックに戻します。

ゲーム終了時にはすべての借金を返済する必要があります。もし不可能であればゲームに敗北することになります。

借金について

悪の陰謀カード拡張を使用するとき、借金をせずにするルールはすべて無効になります。もし失った部品に対するペナルティを支払うことができなければ、プレイヤーは借金しなければいけません。

荒れた道

コンポーネント

荒れた道カード x 25



注意

この拡張ルールは経験豊かなプレイヤー向けにつくられたかなり過激な内容のルールです。もし迫り来る障害を乗り越えてほぼ無傷でフライトを完了できる宇宙船をいつも建設できるなら、もし最初のフライトでばらばらにされたことを懐かしく思い出すなら、この拡張セットはそういうあなたのためのものです。この拡張はプレイヤーを厳しい宇宙旅行に放り込みます。

この拡張ルールは経験豊かなプレイヤー向けにつくられたかなり過激な内容のルールです。もし迫り来る障害を乗り越えてほぼ無傷でフライトを完了できる宇宙船をいつも建設できるなら、もし最初のフライトでばらばらにされたことを懐かしく思い出すなら、この拡張セットはそういうあなたのためのものです。この拡張はプレイヤーを厳しい宇宙旅行に放り込みます。

難易度レベル

どうやら私達の警告はあなたには無用だったようです。それでは先に続けましょう。

ゲームを始める前に、全てのプレイヤーは難易度レベルについて合意を得る必要があります。私達の推薦はレベル2またはレベル3です。全員が同意する必要があります。もし同意を得られない場合、最も低いレベルでプレイしてください。もちろんあまり勇敢ではないプレイヤーは「荒れた道」拡張を除くことを提案するかもしれません。その場合、基本ルールでプレイすることになります。

荒れた道カードをシャッフルします。各ラウンドの最初、宇宙船の建設を始める前に、

選択した難易度によって指定された枚数の荒れた道カードを引きます。これらのカードを全員がみえるように表向きにして配置します。このラウンドに適用される特別ルールが記載されています。詳細は後述を参照してください。

各ラウンドのはじめに新たにカードを引きなおしてください(前のラウンドから残ったカードは捨て札としてください)。プレイヤーは建設の前にどのような特別ルールが適用されるか知ることができ、続くフライトに適した建設を行う機会を得ることができます(またこのラウンドで損失が発生するかもしれないという心理的な心構えが可能になります)。

もし「悪の陰謀」カードを併用するとき、プレイヤーは「荒れた道」カードを表向きにするより前に「悪の陰謀」カードを選択します。

オプションルール - 荒れた道ハンディキャップ

もしプレイ経験に幅があるプレイヤーが混ざって本ゲームをプレイするとき、より経験豊かなプレイヤーに「荒れた道」拡張についてハンディキャップを設けることができます。

このルールでは「容赦ない運命/Remorseless Fate/Erbarungsloses Schicksal」カードを取り除いてください。

難易度を選択してください。フライトの前に、「荒れた道」カードを引いてください。これらのカードは経験豊かなプレイヤーにのみ適用されます。初級プレイヤーはこれらの影響を受けません。

またプレイヤーごとに異なるハンディキャップを設けることもできます。例えば初級プレイヤーは「荒れた道」カードが無効になり、経験豊かなプレイヤーはそのうち2つの影響を受けて、いつもゲームに勝利するプレイヤーはさらにもう2つの影響を受ける、などです。難易度を均一にするのはプレイヤーたちの判断にゆだねられています。

ボーナスカード

ボーナスカードは新規のアドベンチャーカードです。

コンポーネント

フライトごとに2枚(I, II, III)



それぞれのレベル・I、II、IIIについて1枚のボーナス特別イベントカードと1枚のボーナス特別機会カードがあります。新しい特別イベントはゲームにより大きな相互作用

用をもたらし、新しい特別機会カードは興味深い判断をもたらします。

ボーナスカードは基本ゲームのアドベンチャーカードに混ぜてシャッフルします。このうち2枚は第1版のボーナスカードとして配られたものと同一です。もしお持ちなら、この拡張セットに含まれているカードを使用してください。

ボーナスカードの詳細は後述されます。

拡張ルールを組み合わせる

本拡張セットに含まれる拡張ルールは基本ゲームと無数の組み合わせで遊ぶことができます。どのように使うかはプレイヤー次第です。

いくつかの拡張(5人ルール・新しい技術・ボーナスカード)はゲームに多様性を追加します。そのほか(新しい宇宙船クラス・悪の陰謀・荒れた道)は多様な難易度をもたらします。これらにはよく注意して、経験豊かでないプレイヤーも楽しむことができるレベルを維持してください。

拡張ルールの選び方

あなたが経験豊かなプレイヤーで、自身の船が吹っ飛ばされても気にしないのであれば、新しい船のクラス・悪の陰謀・荒れた道拡張を同時に併用することができます。

なかなか決断できない方へ

もしどの拡張ルールを導入するかを考えたり議論したりする時間を費やしたくないのであれば、以下を実行してみてください。

基本ゲームに「荒れた道(レベル0になります)」「悪の陰謀」を使わず、標準の宇宙船クラスを使う場合、難易度レベルは0となります。さらに難易度が向上しているレベルを選択してください。またはダイスを1個振って、出た数字を採用してください。

1. 宇宙船クラス IA を使います。すでに IA を採用している場合、「荒れた道」拡張のレベルを1つ上昇させます。
2. 宇宙船クラス IIA を使います。すでに IIA を採用している場合、「荒れた道」拡張のレベルを1つ上昇させます。
3. 宇宙船クラス IIIA を使います。すでに IIIA を採用している場合、「荒れた道」拡張のレベルを1つ上昇させます。
4. 「悪の陰謀」カードを使用します。もし既に採用している場合、「荒れた道」拡張のレベルを1つ上昇させます。
5. 「悪の陰謀」カードを使用します。もし既に採用している場合、「荒れた道」拡張のレベルを1つ上昇させます。
6. 「荒れた道」拡張のレベルを1つ上昇させます。

もちろん、ダイスの結果に拘束されることなく好みの拡張セットを導入することも可能です。好みでない拡張セットを使用しなければいけない理由はありません。

Appendix 付記

一般的な規則

ほとんどのカードに適用される一般的な規則があります。

順序

特記されていない限り、順番は以下の手順に従ってください。

- ・ もし複数のプレイヤーが判断をくだすとき、フライトボードのリーダーからはじめてフライトの順で実行してください。
- ・ 宇宙船のパラメータをしらべるとき、リーダーから順に数えていきます。数えるときにハイペースに去ってしまうプレイヤーがいるかもしれません。
- ・ フライト日数を増やすとき、もっとも前進している船から最初に移動します。もしフライト日数を失うとき、もっとも後ろに位置する船から順に移動します。
- ・ プレイヤー間で競りを行うとき、リーダーからはじめます（またはパスを選択できません）。飛行順序にしたがって各プレイヤーはより高額な金額でビッドするか、またはパスを選択します。いったんパスしたプレイヤーはこの競りに再参加できません。競りは 1 名を除くすべてのプレイヤーがパスをするまで必要な回数の競りを行います。もっとも高い金額を提示したプレイヤーが競りの対象になったものを獲得します。もし全てのプレイヤーがパスしたら誰も何も受け取りません。

ヒットのためのダイス

- ・ 複数のプレイヤーがヒットを受ける可能性がある場合、個別にダイスを振るのではなく、1 回ふったダイスの目を全員に適用します。
- ・ 座標を得るためにダイスをふるとき、最初のダイスが縦の行、2 回目のダイスが横の列となります。
- ・ もしプレイヤーからなるヒットがある場合、そのプレイヤーがダイスを振ります。それ以外の場合、ダイスの影響を受けるプレイヤーの中でもっともフライトが前進しているプレイヤーがダイスをふります。
- ・ もし後方のプレイヤーから攻撃を受けた場合、そのプレイヤーがキャノン砲を持っているかどうかは関係ありません。いずれの場合でもあなたは攻撃を受けます。どうやってそうなったかは聞かないで下さい。

部品を失う

フライトの終了時にプレイヤーは失った部品のためのコストを支払う必要があります。

いくつかのカードはどのようにして部品が失われたかを問題にしているものもあります。部品を失うのは3つの可能性があります。

- ・ 流星やキャノン砲やサボタージュやカードの指示による破壊
- ・ 宇宙船との接点がなくなったために失われた場合。またはカードの指示による場合。
- ・ いくつかのカードはプレイヤーに部品をあきらめることを課します。

失った部品を数える場合、これら全てを数えます。

「荒れた道」拡張

このセクションのほとんどはプレイヤーが正しくプレイしていることを確信してもらうためにあります。しかしながら本のシンボルがあるカードはより詳細な説明が必要なカードです。もしこれらのカードが出現したら、この項目を参照してください。



建設のシンボルがあるカードは建設中に役目を発揮するカードです。これは「驚くべきこと/Nasty Surprise/Böse Überraschung」カードにとって重要です。



熾烈な争い/Stiff Competition/Knochenharter Wettbewerb



もし廃棄された宇宙船/Abandoned Ship か廃棄された宇宙ステーション/Abandoned Station を選択したとき、自身の攻撃力を調べます。該当のプレイヤーより後ろに位置する全てのプレイヤーも攻撃力を調べます。もし値が大きいプレイヤーがいたら、

強いキャノン砲で攻撃します。

キャノン砲を解決した後、選択を変更する機会をえます(キャノン砲の結果、クルーやカーゴを失っているかもしれません)。もし変更するなら、フライトを後退させることなく、次のプレイヤーに機会がわたります。そのプレイヤーは同じ手順を進めていきます。これにより1枚のアドベンチャーカードによって攻撃力を複数回計算する可能性があります。

人がうらやむエンジン/Engine Envy/ Neidhammel



アドベンチャーカードの実行前と実行後にリーダーが変わっている場合、このカードが有効となります。とくにリーダーがフライトを断念した場合やハイパースペースにジャンプした場合に新たなリーダーが誕生して、(他のプレイヤーから)攻撃を受けます。

ハイパースペースから戻ってきてリーダーになった場合、アドベンチャーカードの終了時とみなします。したがって次のアドベンチャーカードが表になる前に攻撃を受けません。

もし攻撃によって新たなリーダーがフライトを断念した場合、このカードを再び適用しません。次のアドベンチャーカードを表にしてください。

スペースジャンク/Space Junk/ Weltraumschrott



アドベンチャーカードの結果1つでも部品が外れたらスペースジャンクを必ず適用してください(部品が破壊された場合や諦めた場合は適用しません)。もし宇宙船から部品が外れた場合、専用の特別な捨て札の山を形成してください。このアドベンチャーカードを適用後、リーダーの宇宙船から部品が外れたら、大きな流星として扱ってください。

リーダーは外れた部品ごとにダイスを振り、どの列に直撃したかを調べます。これは後方に位置する全ての宇宙船に適用されます。次に2番目のプレイヤーが外れた部品ごとにダイスを振り、以下同じ手順を繰り返します(最後のプレイヤーはダイスを振りません)。

このカードの適用後、外れた部品の山札は通常の捨て札に移動させます。

※ スペースジャンクは(フライト日数の増減など)アドベンチャーカードの処理が完全に終わってから実行されます。まれに後方に位置していた宇宙船の部品がヒットする場合があります。

デジャヴ/ Déjà vu/ Déjà vu



フライト中においてアドベンチャーカードは2つの山札にわけます。

- ・ いずれかのプレイヤーになんらかの機会を提供したカード(最低でも1名が利用した「惑星」カード、

使用された「廃棄された宇宙ステーション/廃棄された宇宙船」、打ち破った各種の敵カード、ボーナスカードからは利用されたスペースデポまたはジャンクヤード、悪の陰謀からは購入された「Junker for Sale」、救助された「Stranded Ship」)。表向きにします。

- ・ いずれかのプレイヤーになんらかの損害を与えたカード(「流星雨」、「開かれた宇宙」、「戦闘地域」、黄色の特別イベントカード、上記以外のすべての悪の陰謀カード)と、いずれのプレイヤーも提供される利用しなかったカード、打ち破られなかった各種の敵カード。裏向きにします。

最後のアドベンチャーカードが実行された後、裏向きにされたカードをとり、シャッフルせずに残りのアドベンチャーカードとみなしてフライトを続行します。2回目はすべて通常通り捨て札とします。

宇宙酔い, 金属疲労 / Cosmic Psychosis, Metal Fatigue/ Weltraumkoller, Metarialermüdung



「サボタージュ」カードと同様に位置を決めるためにダイスを振ります。もし7-7だった場合、

スタート部品を失うこととなります。Cosmic Psychosisはハイパースペースにいる場合でも影響をうけます。一方 Metal Fatigue はハイパースペースでは影響を受けません。

不良バッテリー/Bum Batteries/ Billigbatterien



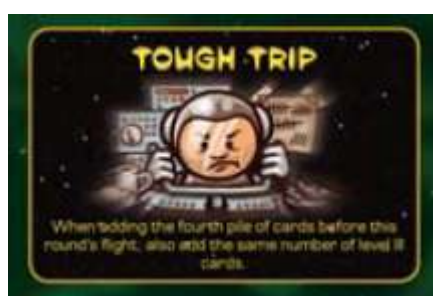
たとえばシールドを使用するとき、またはダブルエンジン・ダブルキャノン砲を使うときに(通常の1ではなく)2個のバッテリーを消費します。シングルエンジンまたはシングルキャノンブーストする場合は2個のバッテリーを消費します。しかしシールド+シールドブースター、ダブルエンジン+エンジンブースター、ダブルキャノン+キャノンブースターを使用する場合は(4ではなく)3個のバッテリーを消費します。

流星雨/Meteoric Inversion/ Antiversum



このカードにより、プレイヤーは大きな流星を後ろから受ける可能性があります。前方から飛んできた場合と同様に(または側面とは異なって)その列にキャノン砲がある場合のみ、撃ち落とすことができます。

過酷な旅/Tough Trip/ Terror-Trip



第1ラウンドにて2枚のレベル III カードを、第2ラウンドで3枚のレベル III カードを、第3ラウンドで3枚のレベル III カードを追加します。

もし「よりよい予測/More Foresight」ルールを採用しているなら、これらのカードは山札の一番下に入れます。

容赦ない運命/Remorseless Fate/ Erbarmungsloses Schicksal



たとえばサボタージュカードはもっとも乗組員が多いプレイヤー以外全員に適用されます。もし同数の場合、より後方に位置する宇宙船がサボタージュをまぬがれます。

もし「Combat Zone/戦闘地域」でキャノン砲でダイスを振る場合、結果はこれらすべての該当する宇宙船に適用されます。サボタージュにて位置をきめる場合、3回ダイスを振ります。該当する宇宙船に適用されますが、もし1回でもヒットしたら以降のダイスの影響を受けません。

破片が突き刺さる/Piercing Projectiles/ Glatter Durchschnuss



このカードは全てのサイズの流星とキャノン砲に適用されます。通常は隣接するコンポーネントに影響がおよびますが、ときには何も無い区画を通過して該当の列または行にある他の部品に影響がおよびます。破壊できないプレートに命中した場合以外、通常は2個目の部品も破壊してしまいます。

小さな流星は2番目の部品にむき出しのコネクタがある場合のみ破壊します。最初のコンポーネントが破壊された結果むき出しになった場合も適用します。

労働組合/ Union Ship/ Gerissene Crew



部品の代わりにバッテリーで支払うことはできません。

爆発する荷物, 爆発するバッテリー/ Explosive Goods, Explosive Batteries/
Explosives Gefahrgut, Explosive Batterien



これらのカードは部品が(キャノン砲・流星・サボタージュなどで)破壊されたときのみ適用

されます。外れたときや諦めたときには適用されません。しかしながら爆発する部品やバッテリーは隣接する爆発する部品・バッテリーをもつ部品を破壊するかもしれません。その結果さらなる爆発を誘発するかもしれません。その場合、順に解決してください。

伝染する荷物 / Infected Goods/ Kontaminierte Ware



たとえばエイリアンが2名の場合、2つの荷物を安全に獲得できます。もし4つの部品を獲得した場合、人類の乗組員2名を失うこととなります。

プレイヤーは一部のみを獲得することはできません。全てを諦めるか、全てを得るかのどちらかです。

もし荷物を獲得することで最後の人類の乗組員を失った場合、それらすべての部品を受け取ることができますが、フライトを断念する必要があります。

サマーソルト/ Somersault/ Saltos Mortale



エンジンの排気口は宇宙船の側面をむくことはできません。エンジンの排気口が向いている方向にある隣の区画は空いている必要があります(部品を配置できません)。

不良コネクター/Defective Connectors/ Anschlussprobleme



エンジンの強度がマイナスになった場合は0とみなします。たとえば「戦闘地域/Combat Zone」で複数のプレイヤーが0になった場合、このなかで最もフライトで前に位置するプレイヤーが該当します。プレイヤーが「広大な宇宙/Open Space」さらに広大な宇宙/Wide Open Space」にてエンジン強度が1以下の場合、フライトを断念する必要があります。

オーダーメイド/Made to Order/ Massanfertigung



テーブル上にある部品も通常と同様に選択することができます。さらに2個までの部品をわきによけるルールも通常通り適用されます。使わなかった手持ちの部品1枚につき1クレジットを支払う必要があります。これらは捨て札の山の失われたコンポーネントとして数えません。保険は適用されません。青いエイリアンの法律家の効果も適用されません。

死のゾーン/ Dead Zone/ Totalausfall



破壊できないプレート以外の部品は機能しなくなります。バッテリーはエネルギーを供給せず、カーゴは荷物を積載できず、エイリアンサポート部品も機能しません。

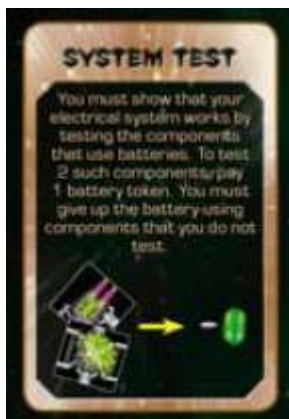
しかしながらこの状態にあっても部品は通常のルー

ルどおりに従って建設する必要があります。

悪の陰謀カード



このシンボルがあるカードは5名でプレイするときに特別ルールが存在します。このシンボルがない悪の陰謀カードは5名プレイの特別ルールに影響を受けません。



システムテスト/System Test/ Systemtest

このカードはバッテリーによって稼動するすべての部品に影響を与えます(ブースターを含みます)。もし合計数が奇数の場合、その部品のために支払いを行うか、または破棄する必要があります。



交通渋滞 / Traffic Jam/ Verkehrsstau

これはハイパースペースにいる宇宙船にも影響を与える唯一のカードです。交通渋滞を迂回する方法はありません。



待ち伏せ / Ambush/ Hinterhalt

紫色のエイリアンは通常通り+2として計上します。
5名プレイ時はキャノン砲が2番目に弱いプレイヤーも攻撃を受けますが、小さなキャノン砲を受けるだけです(大きいキャノン砲のダイスロールは無視してください)。

ボーナスカード



お役所仕事/Bureaucracy/ Bürokratie

フライトで最後尾に位置するプレイヤーが他のプレイヤーに見られないようにダイスを振ります。リーダーから順に番号を予想します。他のプレイヤーが言った数字を繰り返しても構いません。ここでダイスをあかして、もし外れたらダイスの分だけ後退します。もしあたれば3クレジットを銀行から受け取ります。予想結果にかかわらず一番最後に位置するプレイヤーは後退することもなく、お金が増減することはありません。



ロボットの煙/ Robosmokeys/ Robo-Bullen

プレイヤー達は秘密裏にいくら提示するかを決めます。最も多くのお金を提示したプレイヤーはそのお金を支払う必要があります。他のプレイヤーはお金を保持できます。最も高いお金を提示したプレイヤーは船の1区画を選択します。これは宇宙船の外側でも構いません。ただし列または行に7が含まれてはいけません。
(選択したプレイヤーを含む)宇宙船の指定された区画にある部品とその上に載っていた資源を失います。

※ どの区画がよいか長考しないために時間を区切って指定することもできます。



宇宙のビリヤード/Space Billiards/ Weltraumbillard

リードプレイヤーが列と他のプレイヤー1名を選択します。選ばれたプレイヤーは「流星雨/ Meteoric Swarm」のルールに従って対抗します。ただし列を選んだプレイヤーがダイスを振ります。その後2番目のプレイヤーが残りのうちから1列を選び、以下すべてのプレイヤーが列を選択するまで繰り返します。どの列が選択されたかマーカーなどを配置して明確にしてもいいでしょう。

プレイヤーを選ぶときに制限はありません。とあるプレイヤーが複数の列の流星に対抗することもあります。

5名プレイ時は1列だけ2度選ぶことができます。2度目に選択されたときは初めの大きな流星1つを除外してください。

※ このカードを最も強いプレイヤーに対して適用することもできますが、このカードに

よって破壊されそうな宇宙船を選ぶこともできます。



ジャンクヤード/Junkyard/ Schrottplatz

ジャンクヤードカードには4つのスペースがあります。それぞれのスペースの左側が支払うべき対価で、右側が得られる資源です。

リーダーから順にジャンクヤードを使用するかどうかを決定します。これは「Planet/惑星」カードに良く似ています。もし使用するならそのスペースに自身のマーカーを配置します。支払うべきコストをただちに支払います。乗組員またはバッテリーを諦めるか、流星またはキャノン砲の攻撃を受けます。その後右側の資源を受け取ります。

- ・ 新たに獲得した乗組員は任意のキャビンに配置できます。冬眠装置に配置することもできます。ただし豪華なキャビンには配置できません。またこのタイミングで乗組員の再配置ができます。
- ・ 新たに獲得したバッテリーは任意のバッテリー部品に配置できます。またこのタイミングでバッテリーの再配置ができます。
- ・ フライト日数を受け取った場合、ただちにマーカーを前進させます。

対価が支払われて資源を受け取ったら、次のプレイヤーが残りの列から選択します。5人プレイ時は「Planet/惑星」同様に1列だけ2回使用されます。2回目の利用者は対価を支払いますが、得られる資源は1つ少なくなります。もし2種類の資源を受け取る場合、どちらも1つずつ減ります。たとえば2番目のプレイヤーがレベル III のジャンクヤードカードの1列目を使用した場合、すべてのキャノン砲についてダイスを振る必要があります(最初のプレイヤーとは別に振ります)。しかし得られる資源は乗組員とクレジットともに1つずつ少なくなります。



スターデポ/Star Depot/ Sternendepot

プレイヤーはこのカードを使って新たな部品を追加するか、または置き換えることができます。置き換える場合、古い部品をよけておき、通常の捨て札と一緒にしないで下さい。また、まだ選択されていない部品と一緒にしないで下さい。

新しい部品は通常の建設ルールに従って配置する必要があります。

獲得した部品の種類により、バッテリーまたは乗組員を追加することができます。新たにキャビンを追加する場合、人類の乗組員2名か、エイリアン1名(その色のエイリアンが存在しておらず、適切なライフサポ

ート部品が隣接している必要があります)を追加できますが、ライフサポートを追加した場合は乗組員を追加・変更できません。

部品を追加・置換したプレイヤーはフライトを1日分だけ後退させます。

※ たった6枚の部品を選ぶためにすべての部品を裏返したくない場合、誰か1名のプレイヤーを選び、部品を見ずに6枚選び、それを他のプレイヤーがよく混ぜると良いでしょう。

青色エイリアン

弁護士/Lawyer/ Anwalt



クラス I,II,III の宇宙船は保険適用可能です。IA,IIA,IIIA は保険を適用できません。

弁護士が宇宙船にいますと、部品を失っても損害はありません。もちろん弁護士が存在するキャビンからライフサポートが失われると、この特典も失われます。弁護士の特典はフライト終了時か断念したときのみ

適用されます。

マネージャ/Manager/ Manager



マネージャは他のエイリアンの働きを向上させます。紫のエイリアンはキャノン砲が+3になり、茶色のエイリアンはエンジン出力が+3になります。

もしフライト終了時にマネージャが生き残っていた場合、生き残っているエイリアンごとに報酬をえることができます。マネージャのみの場合1クレジット、マネージャともう1名の場合3クレジット、3名全員の場合6クレジット受け取ることができます。フライトを断念した場合はこの報酬を得ることはできません。

商人/Merchant/ Händler



商人はどうすれば駆け引きができるかを知っています。赤または黄色の荷物を売るとき、それぞれ1クレジットずつ追加で獲得できます。もしフライトを断念する場合、これらの追加分は半額になりません(=1クレジットずつ追加されます)。

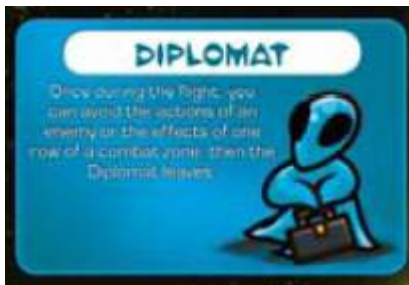
技術者/Techie/ Technik-Freak



技術者はパワーシステムから最大限の能力を引き出す方法を知っています。各アドベンチャーカードでバッテリーを使う場合、最初の1個分は不要となります。たとえばダブルキャノン砲からパワー3を得るとき、技術者がいればバッテリーは2個だけですみません。しかし技術者は何も無いところからエネルギーを産み出すことはできません。この効果を発揮するには最低でも1個のバッテリーが存在している必要があります。

例: プレーヤーは1個のバッテリーを保持していて、ダブルエンジンを使用しました。技術者はバッテリーを消費することなくダブルエンジンを利用可能にします。もしバッテリーが1つも無い場合は、ダブルエンジンに効果を発揮できません。

外交官/Diplomat/ Diplomat



外交官は敵を立ち去るように交渉することができます。これはハイパースペースにジャンプするのとは違う種類の効果です。

外交官は戦いに勝利することや、逃げることについては効果を発揮できません。彼は単に敗北時のペナルティを無効にするだけです。

プレーヤーはペナルティが確定するまで外交官の利用(の宣言)を待つことができます。たとえばキャノン砲の火力が相手より少ない場合や、「Combat Zone/戦闘地域」カードで現在の列がプレーヤーに適用されることが確定してから、などです。

外交官をつかって敵から守られても、敗北したことには変わりはありません。敵は敗北していないので、次のプレーヤーに向けて攻撃を続行します。もし外交官の能力を「Combat Zone/戦闘地域」カードで適用して(ペナルティを回避して)も、もったも低いプレーヤーであることには変わりはありません。その列のペナルティから逃れることができますが、他のプレーヤーに影響を与えるものではありません。

外交官の効果を適用したら、外交官のフィギュアを宇宙船から取り除いてください。

新しい部品の概略



豪華キャビン

エイリアンを除く乗組員 1 名しか乗れません。またフライト中に失った場合(通常のキャビンから)補充できません。フライト終了時に乗組員が残っていたらラウンド数にあわせて 1/2/3 クレジットを受け取ります。



人工冬眠室

エイリアンを除く乗組員 4 名を配置できます。ただしクルーとして数えません。もし通常の乗組員を失ったらこの部品に配置された乗組員を覚醒させて置き換えることができます。



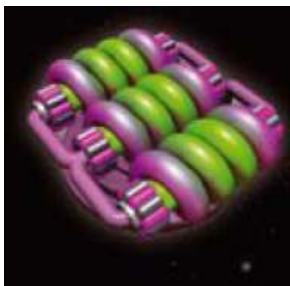
2方向キャノン

1つのバッテリーで2つのキャノンが使用可能になります。強度を数えるときはそれぞれ1つとして数えます。



シールドブースター

シールドブースターにつながっているシールドを強化するとき、追加のバッテリーを消費することで大きな流星や強いキャノン砲から防御することが可能になります。



キャノンブースター

キャノン砲の強さを数えるとき、追加のバッテリー1個を消費して接続されているキャノンを強化することができます。キャノンは前方のとき+3、横と後方のとき+1.5 になります。ブーストされたキャノンはその後破壊されます。



エンジンブースター

アドベンチャーカードがあきらかになったときか、または自身のいずれかの数値を算出したとき、バッテリー1個を消費してエンジンに隣接するエンジンブースターを使うことができます。(しダブルエンジンの場合さらにもう1個のバッテリーが必要です)。エンジンは破壊されますが宇宙船はハイパースペースに逃れることができます。一旦レースを離れて、今と次のアドベンチャーカードの後にレースに復帰します。



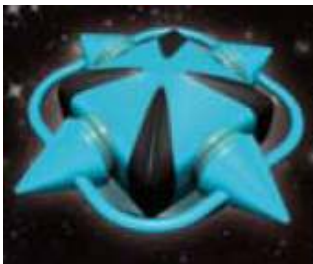
反応炉

荷物を積載するとき、荷物1個を消費することで(カーゴがなくて積載できない場合も可能)、隣接するバッテリー部品にバッテリートークンを最大数まで獲得することができます。



破壊できないプレート

このプレートがある側は流星またはキャノン攻撃によって破壊されません。



青色エイリアンのライフサポート

(スタート部品・豪華キャビンを除く)通常のキャビンに隣接しているとそのキャビンに青色エイリアンを1名配置することができます(各プレイヤーは青色エイリアンを1名までしか獲得できません)。



複合部品はそれぞれの種類として数えます。それぞれの特性や制限も適用されます。

